

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Negara Indonesia sebagai negara berkembang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses belajar mengajar. Keberhasilan pendidikan akan tercapai oleh suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. (Kompas Pendidikan SMK di Indonesia 2014)

Dalam Sekolah menengah kejuruan (SMK), siswa dibimbing dari segi bakat dan minat sesuai dengan jurusan yang digelutinya. Banyak perusahaan-perusahaan besar yang membutuhkan tenaga kerja siswa lulusan SMK yang berdedikasi tinggi dan memiliki keahlian lebih sesuai dengan bidangnya. Di zaman sekarang, perangkat lunak sudah semakin berkembang dan meluas dari waktu ke waktu, mulai dari perangkat kebutuhan sekolah dibidang teknik komputer, administrasi, audio visual, maupun dalam bidang menggambar. Sudah banyaknya peminat SMK Bangunan, namun hanya sedikit siswa SMK yang memiliki tingkat kompetensi yang tinggi dalam menggambar menggunakan perangkat lunak. Dalam hal ini, peneliti menggunakan perangkat lunak gambar 2D *AutoCAD* versi 2010 dalam meneliti siswa SMK Pekerjaan Umum.

Perusahaan besar sekarang lebih membutuhkan siswa SMK yang berwawasan tinggi dan mahir pada bidangnya. sekolah dan guru harus lebih cekatan dalam mendidik melalui metode yang dipakai ketika mengajar maupun memberikan pelajaran ekstra kepada siswanya untuk meningkatkan kompetensi menggambar siswa SMK. Ketika siswa diminta memilih antara menggambar manual dengan menggambar menggunakan perangkat lunak, siswa lebih tertarik memilih menggambar bangunan menggunakan perangkat lunak.

**TRI AGUSTIAN, 2016**  
**PELATIHAN WORKSHOP DAN SEMINAR DALAM UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGGAMBAR**  
**BANGUNAN DENGAN MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK DI SMK PU NEGERI BANDUNG**  
**PROVINSI JAWA BARAT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengerjaannya yang efektif dan efisien, menjadi alasan siswa untuk lebih tertarik dalam memilih menggambar menggunakan perangkat lunak tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SMK PU Bandung, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dalam mata pelajaran menggambar menggunakan perangkat lunak. Siswa masih lambat dalam menggambar kembali rancangan yang diberikan oleh guru, bahkan masih berpikir sempit dalam penggunaan *AutoCAD*. Maksud dari berpikir sempit ini, siswa belum dapat memanfaatkan fungsi-fungsi *menu bar* dari *AutoCAD* secara maksimal dan masih berpikir media komputer sebagai media menggambar manual yang praktis.

Dilihat dari beberapa gambar hasil kerja siswa di Sekolah, Guru masih mengeluhkan kurangnya kelengkapan bagian-bagian gambar dan tidak konsistennya pengaturan pada *layer*. Hal ini berdampak pada penilaian keterampilan setiap individu dan menurunnya tingkat kualitas siswa berkompeten. Untuk meningkatkan kompetensi siswa, diperlukannya metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan. Dalam hal ini, peneliti melakukan metode pembelajaran *workshop* yang bersifat “*learning by doing*” dan melakukan kegiatan seminar motivasi pembelajaran siswa berkompeten.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Masih banyaknya siswa SMK yang belum mampu mengembangkan Potensi diri dalam menggambar bangunan menggunakan perangkat lunak.
- b. Banyak siswa SMK yang mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran perangkat lunak.
- c. Tidak lengkapnya atau tidak sesuainya tugas dengan lembar kerja yang diberikan guru ketika menggambar menggunakan perangkat lunak.
- d. Lamanya waktu pengerjaan siswa dalam menggambar menggunakan perangkat lunak.

### 1.3. Indikator Masalah

Berdasarkan Kompetensi Dasar menggambar menggunakan perangkat lunak di Sekolah, Indikator permasalahan mengacu pada keterampilan dan minat bakat siswa. Dilihat dari permasalahan diatas, terdapat beberapa butir aspek indikasi yang akan diteliti, yaitu Kecepatan kemahiran pengerjaan, ketepatan dalam ukuran, dan kelengkapan hasil gambar kerja siswa SMK Teknik Gambar Bangunan dalam menggambar menggunakan perangkat lunak *AutoCAD* 2010.

Kecepatan dalam pengerjaan menggambar ini adalah lamanya siswa ketika menggambar menggunakan *AutoCAD*. Mulai dari kelancaran dan keluwesan dalam pengerjaan, pemanfaatan fungsi perintah gambar hingga seberapa banyak kesalahan yang timbul ketika proses menggambar berlangsung. Hal ini dapat mempengaruhi hasil gambar dan menghambat waktu dalam pengerjaannya.

Ketepatan penggunaan fungsi bar, ukuran dan ketebalan garis gambar, perlu diberikan untuk mengetahui material yang digunakan dan memberikan perbedaan antar garis yang menjadi ciri khas suatu gambar. Sedangkan Kelengkapan, Terdapatnya Etiket gambar, dimensi, Judul, Keterangan, dan perihai lain yang termasuk bagian gambar bangunan tersebut.

Dengan membagi ke-3 (tiga) indikator menjadi beberapa sub-indikator, akan mendapatkan penelitian secara mendalam terkait indikasi yang akan diuji cobakan. Pembagian indikator tersebut dilakukan untuk memudahkan dalam mengklasifikasi gambaran peningkatan hasil pendataan penelitian terhadap siswa.

### 1.4. Rumusan Masalah

Setelah diketahui indikasi permasalahan siswa, Adapun rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang mengikuti dengan yang tidak mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar?

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti dengan yang tidak mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar?

Untuk menjawab rumusan masalah diatas secara operasional, penulis menurunkan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil dari *Pre-test* siswa yang mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar?
2. Bagaimana gambaran hasil dari *Pre-test* siswa yang tidak mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar?
3. Bagaimana gambaran hasil dari *Post-test* siswa yang mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar?
4. Bagaimana gambaran hasil dari *Post-test* siswa yang tidak mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar?

### 1.5. Penjelasan Istilah Dalam Judul

Jadi Definisi operasional penelitian ini adalah :

- Workshop* : Pelatihan yang bersifat “*learning by doing*”, dipandu oleh pelatih dan dipraktikan siswa apa yang diajarkan secara langsung.
- Seminar : Bentuk pengajaran akademis melalui sebuah presentasi hasil penelitian dalam bentuk yang formal.
- Kompetensi : Kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.
- Perangkat Lunak : Perangkat program, prosedur, dan dokumen yg berkaitan dengan suatu sistem teknologi komputer yang didalamnya terdapat beberapa program sesuai fungsi kerja yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan perangkat *AutoCAD* 2010.

### 1.6. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk :

1. Untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menggambar menggunakan perangkat lunak.
2. Untuk mengetahui hasil gambaran dari *pre-test* dan *post-test* siswa.
3. Untuk mengetahui seberapa besar persentase peningkatan kelas Eksperimen yang mengikuti pelatihan *workshop* dan seminar dalam menggambar bangunan menggunakan perangkat lunak.

### **1.7. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa. Pemanfaatan penggunaan perangkat komputer yang tidak hanya digunakan sebagai media permainan, media gambar manual, melainkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan tingkat kompetensi siswa dalam menggambar kearah yang lebih baik, dengan sasaran tujuan yang dapat tercapai.

[Type text]